examundo

Thi thử CAPM tiếng Việt

39 câu hỏi kèm đáp án. Hướng dẫn và bản dịch do phần mềm làm và kiểm tra.
Chưa có người nào kiểm tra lại.

Cập nhật ngày 25 tháng 11 năm 2026 · examundo.tech/vi/capm/

Nền tảng quản lý dự án

1. Một nhóm dự án gồm thành viên từ bốn quốc gia, làm việc ở ba múi giờ, thực hiện dự án hạ tầng kéo dài 9 tháng. Lĩnh vực hiệu suất nào chịu thách thức NHIỀU NHẤT trong tình huống này?

A project team includes members from four countries across three time zones, working on a 9-month infrastructure project. Which performance domain is MOST challenged by this scenario?

A. Lĩnh vực hiệu suất Bất định (Uncertainty)
B. Lĩnh vực hiệu suất Nhóm (Team)
C. Lĩnh vực hiệu suất Lập kế hoạch (Planning)
D. Lĩnh vực hiệu suất Chuyển giao (Delivery)

---

2. Một dự án đang dùng cách tiếp cận theo lĩnh vực hiệu suất của PMBOK 7. Người quản lý dự án đang tối ưu sự tương tác trong nhóm (team dynamics), xử lý các trở ngại và thúc đẩy hợp tác. Các hoạt động này thuộc lĩnh vực hiệu suất nào?

A project is using a performance domain approach per PMBOK 7. The project manager is working to optimize team dynamics, address impediments, and foster collaboration. Which performance domain is the focus of these activities?

A. Lĩnh vực hiệu suất Nhóm (Team)
B. Lĩnh vực hiệu suất Các bên liên quan (Stakeholders)
C. Lĩnh vực hiệu suất Công việc dự án (Project Work)
D. Lĩnh vực hiệu suất Chuyển giao (Delivery)

---

3. Một người quản lý dự án làm dự án hạ tầng nhiều năm, được chuyển giao theo các giai đoạn gối lên nhau. Khi các giai đoạn đầu hoàn thành, các giai đoạn sau được lập kế hoạch chi tiết hơn. Đây là kỹ thuật lập kế hoạch cụ thể nào?

A project manager is working on a multi-year infrastructure project that will be delivered in overlapping phases. As early phases are completed, later phases are planned in greater detail. What specific planning technique does this illustrate?

A. Lập kế hoạch cuốn chiếu (rolling wave planning)
B. Xây dựng chi tiết dần (progressive elaboration)
C. Làm song song (fast tracking)
D. Phình phạm vi (scope creep)

---

4. Một người quản lý dự án chuyển dự án phần mềm từ lập kế hoạch sang thực hiện. Nhóm đã hoàn thành WBS và đường cơ sở tiến độ. Hoạt động nào thể hiện RÕ NHẤT bước chuyển sang nhóm quy trình Thực hiện (Executing)?

A project manager is transitioning a software development project from planning to execution. The team has completed the WBS and schedule baseline. Which activity BEST represents the shift to the Executing process group?

A. Lập kế hoạch gắn kết các bên liên quan (stakeholder engagement plan)

B. Thiết lập chỉ số chất lượng cho sản phẩm bàn giao

C. Cập nhật sổ đăng ký rủi ro với các mối đe dọa mới xác định

D. Đánh giá hiệu suất nhóm và phản hồi cho thành viên

---

5. Thuật ngữ nào chỉ bất kỳ cá nhân, nhóm hoặc tổ chức nào có thể ảnh hưởng đến dự án, bị dự án ảnh hưởng, hoặc tự cho rằng mình bị ảnh hưởng?

Which term refers to any individual, group, or organization that may affect, be affected by, or perceive itself to be affected by a project?

A. Người quản lý chức năng (functional manager)

B. Thành viên nhóm (team member)

C. Bên liên quan (stakeholder)

D. Nhà tài trợ (sponsor)

---

6. Một dự án nâng cấp nhà máy sản xuất phải tuân thủ quy định an toàn ngành, luật môi trường và tiêu chuẩn chất lượng của công ty. Các ràng buộc bắt buộc này là ví dụ của yếu tố nào của dự án?

A project to upgrade a manufacturing facility must adhere to industry safety regulations, environmental laws, and company quality standards. These mandatory constraints are examples of what project element?

A. Rủi ro dự án

B. Sản phẩm bàn giao của dự án (deliverables)

C. Ràng buộc dự án (constraints)

D. Giả định dự án (assumptions)

---

7. Từ viết tắt PMO trong quản lý dự án có nghĩa là gì?

What does the acronym PMO stand for in project management?

A. Văn phòng quản lý dự án (Project Management Office)

B. Tổ chức quản lý danh mục (Portfolio Management Organization)

C. Văn phòng giám sát chương trình (Program Monitoring Office)

D. Đề cương cột mốc dự án (Project Milestone Outline)

---

8. Một công ty dược đang quyết định tổ chức sáng kiến phát triển thuốc mới như một dự án, chương trình hay thành phần của danh mục. Sáng kiến sẽ điều phối năm thử nghiệm lâm sàng có liên quan, dùng chung nguồn lực và mục tiêu pháp lý. Cách tổ chức nào PHÙ HỢP NHẤT?

A pharmaceutical company is deciding whether to organize a new drug development initiative as a project, program, or portfolio component. The initiative will coordinate five related clinical trials that share resources and regulatory objectives. Which organizational approach is MOST appropriate?

A. Chương trình (program), vì quản lý các dự án liên quan có phụ thuộc lẫn nhau

B. Vận hành (operations), vì phát triển thuốc là hoạt động kinh doanh liên tục

C. Danh mục (portfolio), vì phù hợp với mục tiêu chiến lược của doanh nghiệp

D. Dự án (project), vì mỗi thử nghiệm lâm sàng có thể quản lý độc lập

---

9. PMBOK Guide ấn bản thứ 7 xác định bao nhiêu lĩnh vực hiệu suất (performance domains)?

How many performance domains are identified in the PMBOK Guide 7th Edition?

A. Năm
B. Mười
C. Mười hai
D. Tám

Phân tích nghiệp vụ

10. Một user story viết: "Là khách hàng, tôi muốn đặt lại mật khẩu để có thể truy cập lại tài khoản." Nhóm đang xác định khi nào user story này được coi là hoàn thành. Nhóm đang tạo ra điều gì?

A user story states: 'As a customer, I want to reset my password so that I can regain access to my account.' The team is defining when this story will be considered complete. What are they creating?

A. Định nghĩa hoàn thành (Definition of Done)
B. Tiêu chí chấp nhận (acceptance criteria)
C. Ma trận truy vết yêu cầu (requirements traceability matrix)
D. Cấu trúc phân rã công việc (work breakdown structure)

11. Một nhóm dự án dùng cách ưu tiên MoSCoW cho các mục trong product backlog. Mục được xếp loại "Could Have" nghĩa là yêu cầu đó:

A project team is using MoSCoW prioritization for product backlog items. An item classified as 'Could Have' means the requirement:

A. Sẽ không được chuyển giao trong bản phát hành hiện tại trong bất kỳ trường hợp nào
B. Phải có để dự án được coi là thành công
C. Là điều nên có, nhưng dự án vẫn thành công nếu thiếu khi cần
D. Nên được đưa vào nếu có thể trong khung thời gian

12. Trong lúc khơi gợi yêu cầu (requirements elicitation) cho việc thiết kế lại một ứng dụng di động, người dùng nói được điểm khó chịu ở hệ thống hiện tại nhưng khó diễn đạt điều họ muốn ở phiên bản mới. Kỹ thuật khơi gợi nào giúp người dùng hình dung và hoàn thiện yêu cầu TỐT NHẤT?

During requirements elicitation for a mobile app redesign, users describe their frustrations with the current system but struggle to articulate what they want in the new version. Which elicitation technique would BEST help users visualize and refine their requirements?

A. Phân tích tài liệu về đặc tả hệ thống hiện có và hướng dẫn sử dụng
B. Bảng hỏi gửi cho nhiều người dùng để phân tích thống kê
C. Phân tích giao diện bằng cách so sánh các ứng dụng của đối thủ
D. Làm nguyên mẫu bằng wireframe độ chi tiết thấp và các buổi góp ý lặp lại

13. Một người quản lý dự án cần khơi gợi yêu cầu quy trình làm việc chi tiết từ người dùng cuối, những người không nói rõ được nhu cầu. Họ làm các việc phức tạp, mang tính ngầm (tacit) và khó ghi lại thành tài liệu. Kỹ thuật khơi gợi nào HIỆU QUẢ NHẤT?

A project manager needs to elicit detailed workflow requirements from end users who cannot clearly articulate their needs. The users perform complex, tacit tasks that are difficult to document. Which elicitation technique would be MOST effective?

A. Bảng hỏi và khảo sát
B. Quan sát (job shadowing)
C. Phân tích tài liệu
D. Nhóm tập trung (focus groups)

14. Một nhóm dự án agile đang làm việc với Product Owner để xác định yêu cầu. Trong bối cảnh này, cách ghi lại yêu cầu TỐT NHẤT là gì?

An agile project team is working with the product owner to define requirements. How should requirements BEST be documented in this context?

A. Dưới dạng yêu cầu chức năng trong ma trận truy vết yêu cầu

B. Dưới dạng use case chi tiết trong tài liệu đặc tả yêu cầu

C. Dưới dạng user story trong product backlog kèm tiêu chí chấp nhận

D. Dưới dạng đặc tả thiết kế kỹ thuật do các kiến trúc sư xem xét

---

15. Trong phân tích các bên liên quan, nhóm dự án xác định một trưởng phòng có quyền lực cao nhưng mức quan tâm thấp đến kết quả dự án. Theo lưới quyền lực/quan tâm (power/interest grid), nên quản lý bên liên quan này thế nào?

During stakeholder analysis, the project team identifies a department manager who has high power but low interest in the project outcome. According to the power/interest grid, how should this stakeholder be managed?

A. Giữ hài lòng (keep satisfied) bằng cập nhật tình hình định kỳ

B. Theo dõi (monitor) với giao tiếp tối thiểu

C. Cung cấp thông tin (keep informed) bằng báo cáo tiến độ chi tiết

D. Quản lý chặt chẽ (manage closely) với tương tác thường xuyên

---

16. Trong phân tích các bên liên quan, một nhà phân tích nghiệp vụ xác định một trưởng bộ phận có quyền lực cao và mức quan tâm thấp đến dự án. Theo lưới quyền lực/quan tâm, chiến lược gắn kết (engagement) nào PHÙ HỢP NHẤT?

During stakeholder analysis, a business analyst identifies a department head with high power and low interest in the project. According to the power/interest grid, what engagement strategy is MOST appropriate?

A. Quản lý chặt chẽ (manage closely) với tương tác thường xuyên

B. Theo dõi (monitor) với nỗ lực tối thiểu

C. Cung cấp thông tin (keep informed) bằng liên lạc đều đặn

D. Giữ hài lòng (keep satisfied) bằng cập nhật định kỳ

---

17. Một nhóm phát triển phần mềm đã làm xong một tính năng theo yêu cầu đã ghi lại. Nhà phân tích nghiệp vụ (BA) giờ phải xác định tính năng có đáp ứng kỳ vọng của các bên liên quan và giải quyết đúng vấn đề kinh doanh hay không. BA nên làm hoạt động nào?

A software development team has completed building a feature according to documented requirements. The business analyst must now determine if the feature meets stakeholder expectations and solves the intended business problem. Which activity should the BA perform?

A. Thẩm định yêu cầu (validation) qua kiểm thử nghiệm thu của các bên liên quan

B. Khơi gợi yêu cầu (elicitation) qua các buổi phỏng vấn tiếp theo

C. Ghi chép yêu cầu qua bài học kinh nghiệm (lessons learned)

D. Kiểm chứng yêu cầu (verification) qua kiểm tra kỹ thuật

---

18. Khi ưu tiên theo MoSCoW, Product Owner chưa chắc một bảng điều khiển báo cáo (reporting dashboard) thuộc “Should Have” hay “Could Have”. Tính năng này tạo lợi thế cạnh tranh nhưng không bắt buộc cho lần ra mắt đầu tiên. Yếu tố nào nên là cân nhắc CHÍNH?

During MoSCoW prioritization, the product owner is uncertain whether a reporting dashboard belongs in "Should Have" or "Could Have." The feature provides competitive advantage but is not required for the initial launch. Which factor should be the PRIMARY consideration?

A. Hệ thống có thể hoạt động và mang lại giá trị cốt lõi mà không cần tính năng này hay không

B. Khách hàng hoặc các bên liên quan có yêu cầu rõ ràng tính năng này hay không

C. Tính năng có thể được chuyển giao trong khung thời gian và ngân sách của dự án hay không

D. Tính năng có mang lại giá trị kinh doanh đo được trong bản phát hành đầu tiên hay không

---

19. Một nhà phân tích nghiệp vụ đang chia một yêu cầu kinh doanh cấp cao của nền tảng thương mại điện tử thành các yêu cầu chức năng chi tiết hơn. Đang áp dụng kỹ thuật nào?

A business analyst is decomposing a high-level business requirement for an e-commerce platform into more detailed functional requirements. Which technique is being applied?

A. Ưu tiên yêu cầu (requirements prioritization)

B. Khơi gợi yêu cầu (requirements elicitation)

C. Thẩm định yêu cầu (requirements validation)

D. Phân rã yêu cầu (requirements decomposition)

Predictive (theo kế hoạch)

20. Nhà tài trợ yêu cầu thay đổi phạm vi sau khi kế hoạch quản lý dự án đã được phê duyệt. Hành động ĐẦU TIÊN của người quản lý dự án là gì?

A sponsor requests a scope change after the project management plan has been approved. What is the project manager's FIRST action?

A. Thực hiện thay đổi ngay vì yêu cầu đến từ nhà tài trợ

B. Đánh giá tác động của thay đổi lên phạm vi, tiến độ và chi phí

C. Cập nhật kế hoạch quản lý dự án

D. Từ chối thay đổi để bảo vệ đường cơ sở

---

21. Ngân sách đã được phê duyệt, phân bổ theo thời gian, dùng làm cơ sở để đo, theo dõi và kiểm soát hiệu suất chi phí của dự án được gọi là:

The approved, time-phased budget used as the basis for measuring, monitoring, and controlling project cost performance is known as the:

A. Tài khoản kiểm soát (control account)

B. Ngân sách dự án (project budget)

C. Đường cơ sở chi phí (cost baseline)

D. Kế hoạch quản lý chi phí (cost management plan)

---

22. Một người quản lý dự án đang lập kế hoạch quản lý mua sắm (procurement management plan) cho dự án xây dựng. Yếu tố nào nên có trong kế hoạch này?

A project manager is creating a procurement management plan for a construction project. Which element should be included?

A. Các loại hợp đồng sẽ dùng

B. Đánh giá hiệu suất nhà cung cấp

C. Giá thương lượng cuối cùng

D. Tên các nhà cung cấp được chọn

---

23. Trong giai đoạn thực hiện, người quản lý dự án phát hiện một nguồn lực then chốt bị phân bổ quá tải cho ba hoạt động diễn ra đồng thời trong cùng một tuần. Dự án có hạn chót cố định và ngân sách hạn chế. Người quản lý dự án nên áp dụng kỹ thuật nào?

During the executing phase, the project manager identifies that a critical resource is overallocated across three concurrent activities scheduled for the same week. The project has a fixed deadline and limited budget. Which technique should the project manager apply?

A. Làm song song (fast tracking) để nén tiến độ và giảm xung đột nguồn lực

B. Rút ngắn tiến độ (crashing) bằng cách thêm nguồn lực để giải quyết quá tải

C. Làm mượt nguồn lực (resource smoothing) để tối ưu việc dùng nguồn lực mà không kéo dài tiến độ

D. Cân bằng nguồn lực (resource leveling) để trải khối lượng công việc ra theo thời gian có sẵn

---

24. Một dự án có chênh lệch chi phí (cost variance, CV) là -$15,000. Điều này có nghĩa là gì?

A project has a cost variance (CV) of -$15,000. What does this mean?

A. Dự án đang vượt tiến độ $15,000

B. Dự án đang dưới ngân sách $15,000

C. Dự án đang chậm tiến độ $15,000

D. Dự án đang vượt ngân sách $15,000

---

25. Khi lập kế hoạch rủi ro, nhóm xác định một mối đe dọa có xác suất 40% và tác động $150,000. Họ xây dựng chiến lược giảm thiểu tốn $35,000, làm xác suất giảm còn 15%. Thay đổi ròng của giá trị tiền tệ kỳ vọng (EMV), tính cả chi phí giảm thiểu, là bao nhiêu?

During risk planning, the team identifies a threat with 40% probability and $150,000 impact. They develop a mitigation strategy costing $35,000 that reduces probability to 15%. What is the net change in expected monetary value (EMV), including the mitigation cost?

A. Cải thiện $22,500 (EMV ban đầu $60,000 - EMV sau giảm thiểu $22,500 - chi phí giảm thiểu $35,000 = lợi ích ròng $2,500)

B. Cải thiện $2,500 (EMV giảm $37,500 - chi phí giảm thiểu $35,000 = cải thiện ròng $2,500)

C. Cải thiện $37,500 (EMV ban đầu $60,000 - EMV sau giảm thiểu $22,500 = $37,500, chi phí giảm thiểu tính riêng)

D. Cải thiện $60,000 (toàn bộ EMV của rủi ro nay được bảo vệ nhờ giảm thiểu, bất kể xác suất còn lại)

---

26. Một dự án xây dựng có ngân sách khi hoàn thành (BAC) là $500,000. Sau ba tháng, đã chi $200,000 (AC) và công việc hoàn thành trị giá $180,000 (EV). Chỉ số hiệu suất chi phí (CPI) là bao nhiêu?

A construction project has a Budget at Completion (BAC) of $500,000. After three months, $200,000 has been spent (AC), and work worth $180,000 has been completed (EV). What is the Cost Performance Index (CPI)?

A. 0.90

B. 1.11

C. 1.25

D. 0.80

---

27. Biểu đồ nguồn lực (resource histogram) cho thấy nhiều thành viên nhóm bị phân bổ ở mức 150% công suất trong các tuần 8 đến 10 của tiến độ dự án. Người quản lý dự án nên làm gì TRƯỚC TIÊN?

A resource histogram shows several team members allocated at 150% capacity during weeks 8-10 of the project schedule. What should the project manager do FIRST?

A. Làm song song các hoạt động (fast tracking) để nén tiến độ

B. Cân bằng nguồn lực để giải quyết quá tải

C. Rút ngắn tiến độ bằng cách thêm nguồn lực (crashing) để giảm thời lượng

D. Xin thêm ngân sách cho làm thêm giờ

---

28. Một dự án có mạng hoạt động như sau: Hoạt động A (3 ngày) → Hoạt động B (5 ngày) → Hoạt động D (4 ngày). Một đường song song: Hoạt động A (3 ngày) → Hoạt động C (2 ngày) → Hoạt động D (4 ngày). Thời lượng của đường găng (critical path) là bao nhiêu?

A project has the following activity network: Activity A (3 days) → Activity B (5 days) → Activity D (4 days). A parallel path shows Activity A (3 days) → Activity C (2 days) → Activity D (4 days). What is the critical path duration?

A. 12 ngày
B. 9 ngày
C. 7 ngày
D. 14 ngày

---

29. Một dự án có ngân sách khi hoàn thành (BAC) là $500,000. Tại buổi rà soát tình hình, giá trị thu được (EV) là $200,000 và chi phí thực tế (AC) là $250,000. Chênh lệch chi phí (CV) là bao nhiêu?

A project has a Budget at Completion (BAC) of $500,000. At a status review, the Earned Value (EV) is $200,000 and the Actual Cost (AC) is $250,000. What is the Cost Variance (CV)?

A. $50,000
B. -$50,000
C. $300,000
D. -$300,000

Agile: Scrum, Kanban, XP

30. Trong buổi họp đứng hằng ngày (daily standup), một thành viên báo bị chặn bởi một vấn đề kỹ thuật đã kéo dài hai ngày. Hành động nào của Scrum Master là PHÙ HỢP NHẤT?

During a daily standup, a team member reports being blocked by a technical issue that has persisted for two days. What is the MOST appropriate action for the Scrum Master to take?

A. Kéo dài buổi standup để cả nhóm cùng xử lý vấn đề kỹ thuật
B. Báo lên Product Owner để xếp ưu tiên
C. Làm việc với thành viên đó sau buổi standup để gỡ trở ngại
D. Ghi vấn đề vào sprint backlog và để sang sprint sau

---

31. Trong Scrum, vai trò nào là vai trò DUY NHẤT có quyền hủy một Sprint trước khi Sprint kết thúc theo lịch?

In Scrum, which role has the SOLE authority to cancel a Sprint before it reaches its scheduled end date?

A. Ban chỉ đạo (Steering Committee)
B. Nhóm phát triển (Development Team)
C. Scrum Master
D. Product Owner

---

32. Một nhóm phát triển hoàn thành 42 story point ở Sprint 1, 38 ở Sprint 2 và 45 ở Sprint 3. Product Owner đang lập kế hoạch Sprint 4 và hỏi nhóm có thể cam kết bao nhiêu story point. Đề xuất TỐT NHẤT dựa trên vận tốc (velocity) là gì?

A development team completed 42 story points in Sprint 1, 38 story points in Sprint 2, and 45 story points in Sprint 3. The Product Owner is planning Sprint 4 and asks how many story points the team can commit to. What is the BEST recommendation based on velocity?

A. 50 story point, để khuyến khích nhóm cải thiện hiệu suất
B. 38 story point, dùng ước tính thận trọng nhất
C. 42 story point, là vận tốc trung bình
D. 45 story point, bằng sprint có hiệu suất cao nhất

---

33. Giữa một sprint đang chạy, Scrum Team và Product Owner họp để xem các mục sắp tới trong product backlog, chia các epic lớn thành các user story nhỏ hơn và thêm tiêu chí chấp nhận cho các mục ưu tiên cao. Hoạt động này được mô tả ĐÚNG NHẤT là:

During the middle of an active sprint, the Scrum team and product owner hold a session to review upcoming product backlog items, decompose large epics into smaller user stories, and add acceptance criteria to high-priority items. This activity is BEST described as:

A. Sprint Retrospective
B. Sprint Review
C. Product Backlog Refinement
D. Sprint Planning

---

34. Một Scrum Team có vận tốc 35 story point mỗi sprint. Product backlog còn 280 story point công việc. Mỗi sprint dài hai tuần. Dự báo nào về thời điểm hoàn thành dự án là CHÍNH XÁC NHẤT?

A Scrum team has a velocity of 35 story points per sprint. The product backlog contains 280 story points of work remaining. Sprint length is two weeks. What is the MOST accurate forecast for project completion?

A. 9 sprint (18 tuần)
B. 10 sprint (20 tuần)
C. 7 sprint (14 tuần)
D. 8 sprint (16 tuần)

---

35. Một Product Owner trình bày một user story mới cho nhóm phát triển. Nhóm đồng ý rằng story này quá lớn để hoàn thành trong một sprint. Nhóm nên làm gì với story này?

A Product Owner presents a new user story to the development team. The team agrees the story is too large to complete in one sprint. What should the team do with this user story?

A. Ước tính story ở số điểm tối đa cho phép và ép vào một sprint
B. Giao story cho nhiều sprint và bắt đầu làm ngay
C. Chia story thành các lát cắt dọc nhỏ hơn, mỗi lát mang lại giá trị
D. Đề nghị Product Owner hoãn story cho đến khi nhóm có thêm năng lực

---

36. Tạo tác (artifact) nào của Scrum chứa tập các mục Product Backlog được chọn cho Sprint hiện tại, Sprint Goal và kế hoạch chuyển giao của các Developer?

Which Scrum artifact contains the set of Product Backlog items selected for the current Sprint, the Sprint Goal, and the Developers' delivery plan?

A. Product Backlog
B. Definition of Done
C. Increment
D. Sprint Backlog

---

37. Một nhóm XP (Extreme Programming) thực hành lập trình cặp (pair programming). Một thành viên mới thắc mắc vì sao hai lập trình viên cùng làm trên một đoạn code cùng lúc. Lợi ích CHÍNH của cách làm này là gì?

An XP (Extreme Programming) team practices pair programming. A new team member questions why two developers work on the same code simultaneously. What is the PRIMARY benefit of this practice?

A. Nó nhân đôi năng suất phát triển vì có hai người viết code
B. Nó giảm nhu cầu họp xem xét code chính thức về sau
C. Nó bảo đảm code luôn được sao lưu nếu một lập trình viên nghỉ việc
D. Nó cải thiện chất lượng code qua việc xem xét tức thời và chia sẻ kiến thức

---

38. Một nhóm phần mềm dùng Kanban nhận thấy các mục công việc liên tục dồn lại ở cột “In Progress”, tạo nút thắt làm chậm khâu giao phía sau. Theo nguyên tắc Kanban, hành động khắc phục PHÙ HỢP NHẤT là gì?

A software team using Kanban notices that work items consistently accumulate in the 'In Progress' column, creating a bottleneck that delays downstream delivery. According to Kanban principles, what is the MOST appropriate corrective action?

A. Thêm thành viên vào khâu In Progress để xử lý các mục tồn nhanh hơn

B. Thêm các cột quy trình để phân tán công việc tồn đọng qua nhiều khâu

C. Thiết lập hoặc giảm giới hạn công việc đang làm (Work-In-Progress, WIP) cho cột In Progress

D. Chuyển thẳng các mục bị kẹt sang cột Done và xem lại ở chu kỳ sau

---

39. Một Scrum Team hoàn thành 20 story point ở Sprint 1, 16 ở Sprint 2 và 24 ở Sprint 3. Vận tốc trung bình của nhóm là bao nhiêu?

A Scrum team completed 20 story points in Sprint 1, 16 in Sprint 2, and 24 in Sprint 3. What is the team's average velocity?

A. 20 story point

B. 16 story point

C. 24 story point

D. 60 story point

Đáp án đúng

1. B Lĩnh vực Nhóm (Team performance domain) nói về văn hóa nhóm, hợp tác, giao tiếp và lãnh đạo. Nhóm phân tán qua nhiều múi giờ gây khó khăn ở cả bốn mặt này. Lập kế hoạch bị ảnh hưởng nhưng không phải chính, vì có công cụ phù hợp thì vẫn lập kế hoạch tốt. Chuyển giao (Delivery) tập trung vào phạm vi và chất lượng, không khó hơn chỉ vì nhóm ở xa nhau. Chỉ riêng khoảng cách địa lý không làm tăng mức bất định.

2. A Lĩnh vực Nhóm (Team) gồm văn hóa nhóm, lãnh đạo, xây dựng nhóm hiệu suất cao và loại bỏ trở ngại. Tối ưu sự tương tác trong nhóm và thúc đẩy hợp tác là việc cốt lõi của lĩnh vực này. Lĩnh vực Các bên liên quan nói về gắn kết các bên liên quan, trong và ngoài nhóm. Công việc dự án nói về quy trình, nguồn lực vật chất và mua sắm. Chuyển giao bảo đảm sản phẩm bàn giao đạt chất lượng và tiêu chí chấp nhận.

3. A Lập kế hoạch cuốn chiếu là kỹ thuật cụ thể ở đây: việc gần được lập chi tiết, việc xa được lập ở mức tổng quát rồi chi tiết hóa dần. Xây dựng chi tiết dần là quá trình rộng hơn, tinh chỉnh kế hoạch khi có thêm thông tin; lập kế hoạch cuốn chiếu là một kỹ thuật nằm trong đó. Fast tracking là nén tiến độ bằng cách làm song song các hoạt động vốn nối tiếp. Phình phạm vi là phạm vi mở rộng không kiểm soát.

4. D Đánh giá hiệu suất nhóm và phản hồi là hoạt động cốt lõi của nhóm quy trình Thực hiện, vì đây là phát triển và quản lý nhóm. Cập nhật sổ đăng ký rủi ro diễn ra suốt dự án nên không đặc trưng cho bước chuyển sang Thực hiện. Thiết lập chỉ số chất lượng và lập kế hoạch gắn kết các bên liên quan thuộc Lập kế hoạch (Planning), làm trước khi thực hiện.

5. C Bên liên quan (stakeholder) là bất kỳ cá nhân, nhóm hoặc tổ chức nào có thể ảnh hưởng đến một quyết định, hoạt động hay kết quả của dự án, bị ảnh hưởng bởi chúng, hoặc tự cho rằng mình bị ảnh hưởng. Định nghĩa này rộng, bao gồm mọi người tham gia và quan tâm. Thành viên nhóm, nhà tài trợ và người quản lý chức năng chỉ là các vai trò cụ thể, nằm trong nhóm lớn này.

6. C Yêu cầu pháp lý, tiêu chuẩn ngành và chính sách công ty là ràng buộc dự án (constraints): các yếu tố hạn chế lựa chọn và bắt buộc phải đáp ứng. Giả định là điều được cho là đúng mà chưa có bằng chứng, không phải yêu cầu bắt buộc. Rủi ro là sự kiện không chắc chắn, còn quy định là nghĩa vụ chắc chắn. Sản phẩm bàn giao là kết quả tạo ra, không phải giới hạn áp đặt.

7. A PMO là Project Management Office (văn phòng quản lý dự án), một cấu trúc tổ chức chuẩn hóa các quy trình quản trị liên quan đến dự án và hỗ trợ chia sẻ nguồn lực, phương pháp, công cụ và kỹ thuật. Ba cách viết còn lại không phải cách mở rộng chuẩn của PMO. PMO có thể giám sát chương trình, nhưng đó không phải ý nghĩa của chữ viết tắt.

8. A Chương trình (program) là đúng vì nó quản lý một nhóm dự án liên quan theo cách phối hợp, để đạt lợi ích mà quản lý riêng từng dự án không có được. Năm thử nghiệm dùng chung nguồn lực và mục tiêu pháp lý nên có phụ thuộc lẫn nhau. Danh mục gom nhiều chương trình và dự án theo chiến lược của cả tổ chức. Coi mỗi thử nghiệm là dự án riêng sẽ mất lợi ích phối hợp. Vận hành thì liên tục, còn sáng kiến này có điểm kết thúc.

9. D PMBOK Guide ấn bản 7 xác định tám lĩnh vực hiệu suất của dự án: Các bên liên quan, Nhóm, Cách tiếp cận phát triển và vòng đời, Lập kế hoạch, Công việc dự án, Chuyển giao, Đo lường và Bất định. “Năm” là số nhóm quy trình của ấn bản 6. “Mười” là số lĩnh vực kiến thức của ấn bản 6. “Mười hai” là số nguyên tắc quản lý dự án của ấn bản 7, không phải lĩnh vực hiệu suất.

10. B Tiêu chí chấp nhận (acceptance criteria) là các điều kiện cụ thể, kiểm tra được, phải đạt để user story được coi là hoàn thành, và riêng cho từng story. Định nghĩa hoàn thành (DoD) là danh sách chuẩn chất lượng chung áp dụng cho MỌI story, ví dụ “code đã được xem xét” hay “kiểm thử đơn vị đạt”. Ma trận truy vết liên kết yêu cầu với sản phẩm và kiểm thử. WBS chia sản phẩm thành các gói công việc.

11. C “Could Have” trong MoSCoW là yêu cầu mong muốn, thêm giá trị nhưng không quyết định thành công, và có thể bỏ khi thiếu thời gian hoặc ngân sách. “Must Have” là bắt buộc để thành công và là sản phẩm khả dụng tối thiểu. “Should Have” quan trọng, nên đưa vào nếu có thể, ưu tiên cao hơn “Could Have”. Yêu cầu không làm lần này là 'Won't Have (this time)', hoãn sang bản phát hành sau.

12. D Nguyên mẫu (prototyping) cho hình ảnh cụ thể, giúp người khó diễn đạt yêu cầu trừu tượng. Nguyên mẫu độ chi tiết thấp (wireframe, mockup) làm và sửa nhanh, khuyến khích thử và góp ý. Các buổi phản hồi lặp lại giúp yêu cầu dần rõ ra. Phân tích tài liệu xem hệ thống cũ nhưng không giúp hình dung giải pháp mới. Bảng hỏi đòi người dùng đã biết mình muốn gì. Phân tích giao diện cho ý tưởng nhưng không để người dùng cùng tạo.

13. B Quan sát (job shadowing) hiệu quả nhất với tri thức ngầm (tacit knowledge) và quy trình phức tạp mà người dùng khó nói thành lời. Nhà phân tích nghiệp vụ tận mắt thấy công việc và phát hiện các yêu cầu chưa được nói ra. Nhóm tập trung hợp khi người dùng diễn đạt được nhu cầu. Bảng hỏi đòi người dùng đã biết cần ghi gì. Phân tích tài liệu chỉ cho thấy quy trình đã có, không thể làm lộ ra tri thức chưa từng được ghi lại.

14. C Trong agile, yêu cầu thường được ghi thành user story (dạng "Là [vai trò], tôi muốn [khả năng] để [lợi ích]") trong product backlog, kèm tiêu chí chấp nhận để xác định hoàn thành. Use case chi tiết và tài liệu đặc tả là cách làm của phương pháp dự đoán (predictive), thiếu tính linh hoạt và hợp tác của agile. Đặc tả thiết kế nói về giải pháp, không về nhu cầu. Ma trận truy vết có thể dùng trong mô hình lai, nhưng không phải chuẩn của agile.

15. A Bên liên quan quyền lực cao, quan tâm thấp nên được giữ hài lòng bằng cập nhật định kỳ, để họ không trở thành người phản đối, mà không giao tiếp quá mức làm mất thời gian của họ. Quản lý chặt chẽ dành cho nhóm quyền lực cao và quan tâm cao. Theo dõi với giao tiếp tối thiểu dành cho nhóm quyền lực thấp, quan tâm thấp. Cung cấp thông tin (keep informed) bằng báo cáo chi tiết dành cho nhóm quan tâm cao, quyền lực thấp.

16. D Bên liên quan quyền lực cao, quan tâm thấp nên được giữ hài lòng: dành đủ sự chú ý để họ không gây ảnh hưởng tiêu cực, nhưng không tương tác quá nhiều vì họ không quan tâm sâu. Quản lý chặt chẽ dành cho quyền lực cao, quan tâm cao. Theo dõi áp dụng cho quyền lực thấp, quan tâm thấp. Cung cấp thông tin (keep informed) hợp với quyền lực thấp, quan tâm cao, những người muốn biết chi tiết nhưng không thể chặn dự án.

17. A Thẩm định (validation) bảo đảm làm đúng sản phẩm cần làm (đáp ứng nhu cầu kinh doanh và kỳ vọng), còn kiểm chứng (verification) xác nhận sản phẩm được làm đúng theo đặc tả. Câu hỏi nói về kỳ vọng của các bên liên quan và giải quyết vấn đề kinh doanh, nên đáp án là thẩm định qua kiểm thử nghiệm thu. Kiểm tra kỹ thuật chỉ xét sự phù hợp với đặc tả, không xét giá trị kinh doanh. Khơi gợi là thu thập yêu cầu mới. Bài học kinh nghiệm là hoạt động nhìn lại.

18. D Cân nhắc tốt nhất để phân biệt Should Have với Could Have là tính năng có mang lại giá trị kinh doanh đo được ở bản phát hành đầu tiên hay không. Should Have quan trọng, hoãn lại có hậu quả đáng kể; Could Have chỉ là điều nên có, bỏ đi ít ảnh hưởng. Việc hệ thống có chạy được khi thiếu tính năng chủ yếu tách Must Have, vì bỏ Should hay Could Have thì chức năng cốt lõi vẫn còn. Được yêu cầu chưa đủ để quyết định ưu tiên; thời gian và ngân sách chỉ giới hạn việc giao.

19. D Phân rã yêu cầu chia các yêu cầu cấp cao (yêu cầu kinh doanh hoặc của các bên liên quan) thành các yêu cầu chức năng hoặc phi chức năng chi tiết, dễ thực hiện; đây là một phần của phân tích yêu cầu. Ưu tiên xếp hạng yêu cầu theo tầm quan trọng hoặc giá trị chứ không chia nhỏ. Thẩm định xác nhận yêu cầu đáp ứng nhu cầu và diễn ra sau. Khơi gợi là thu thập yêu cầu ban đầu từ các bên liên quan.

20. B Trong dự án theo phương pháp dự đoán (predictive), mọi thay đổi phải qua kiểm soát thay đổi tích hợp. Bước đầu tiên là phân tích tác động: xem thay đổi ảnh hưởng thế nào đến phạm vi, tiến độ, chi phí. Chỉ sau đó Ban kiểm soát thay đổi (CCB) mới quyết định có cơ sở. Chỉ cập nhật kế hoạch sau khi thay đổi được duyệt. Từ chối ngay là bỏ qua giá trị mà thay đổi có thể mang lại. Thực hiện ngay là bỏ qua kiểm soát bắt buộc và có thể làm mất ổn định đường cơ sở.

21. C Đường cơ sở chi phí (cost baseline) là phiên bản ngân sách đã duyệt, phân bổ theo thời gian, không gồm dự phòng quản lý (management reserves), dùng để đo và kiểm soát hiệu suất chi phí bằng quản lý giá trị thu được (EVM). Nó cho thấy mức chi tiêu dự kiến theo thời gian. Ngân sách dự án rộng hơn: bằng đường cơ sở chi phí cộng dự phòng quản lý. Kế hoạch quản lý chi phí mô tả chính sách và quy trình, không phải ngân sách. Tài khoản kiểm soát là điểm kiểm soát trong WBS.

22. A Kế hoạch quản lý mua sắm là tài liệu lập kế hoạch, xác định cách quản lý quy trình mua sắm, gồm các loại hợp đồng sẽ dùng (giá cố định, hoàn trả chi phí, theo thời gian và vật tư), các ràng buộc mua sắm và cách tiếp cận mua sắm. Kế hoạch được lập trước khi chọn nhà cung cấp. Tên nhà cung cấp được xác định khi thực hiện mua sắm (Executing). Giá cuối cùng đến từ đàm phán hợp đồng. Đánh giá hiệu suất nhà cung cấp là đầu ra của kiểm soát mua sắm.

23. C Làm mượt nguồn lực (resource smoothing) dời các hoạt động trong phạm vi thời gian dự trữ (float) để hết quá tải mà không đổi ngày kết thúc, nên hợp khi hạn chót cố định. Cân bằng nguồn lực (resource leveling) có thể kéo dài tiến độ, vi phạm hạn chót. Fast tracking cho các hoạt động chồng lên nhau, không hết quá tải mà còn có thể làm xung đột tệ hơn. Crashing thêm nguồn lực nên tốn thêm tiền, vi phạm ngân sách hạn chế.

24. D CV = EV - AC. CV âm nghĩa là chi phí thực tế (AC) lớn hơn giá trị thu được (EV), tức dự án vượt ngân sách: đã chi nhiều hơn giá trị công việc hoàn thành $15,000. "Dưới ngân sách" cần CV dương. Tiến độ được đo bằng chênh lệch tiến độ (SV = EV - PV), không phải CV, nên các đáp án "chậm" hay "vượt" tiến độ đã nhầm chỉ số chi phí với chỉ số tiến độ.

25. B EMV ban đầu = 40% × $150,000 = $60,000. EMV sau giảm thiểu = 15% × $150,000 = $22,500. EMV giảm $37,500. Lợi ích ròng = $37,500 - $35,000 chi phí giảm thiểu = $2,500, nên đáp án là "cải thiện $2,500". Đáp án "cải thiện $22,500" mâu thuẫn với chính phép tính của nó (kết quả là $2,500). Đáp án $37,500 chưa trừ chi phí giảm thiểu. Đáp án $60,000 sai vì cho rằng giảm thiểu xóa hết rủi ro, bỏ qua xác suất còn lại 15%.

26. A CPI = EV ÷ AC = $180,000 ÷ $200,000 = 0.90. CPI dưới 1.0 nghĩa là vượt ngân sách: mỗi đô la chi chỉ tạo ra $0.90 giá trị. "1.11" do đảo công thức (AC ÷ EV). "0.80" là kết quả của một phép tính sai khác. "1.25" cho thấy dưới ngân sách, trái với số liệu. CPI dưới 1.0 báo hiệu vượt chi phí cần hành động khắc phục; trên 1.0 là hiệu suất chi phí tốt.

27. B Cân bằng nguồn lực (resource leveling) điều chỉnh tiến độ để giải quyết quá tải bằng cách dời hoạt động trong phạm vi float hoặc kéo dài tiến độ. Nên thử trước vì có thể giải quyết mà không thêm chi phí hay rủi ro. Xin thêm ngân sách làm thêm giờ là coi như không thể xử lý bằng lịch, lại tăng chi phí. Crashing thêm nguồn lực để rút ngắn thời lượng nhưng không xử lý quá tải. Fast tracking làm chồng các việc nối tiếp, tăng rủi ro và có thể làm xung đột nguồn lực tệ hơn.

28. A Đường găng (critical path) là đường dài nhất đi qua mạng. Đường 1: A(3) + B(5) + D(4) = 12 ngày. Đường 2: A(3) + C(2) + D(4) = 9 ngày. Vậy đường găng là 12 ngày (Đường 1). “9 ngày” là thời lượng đường ngắn hơn. “14 ngày” sai vì cộng tất cả hoạt động, không xét các đường song song. “7 ngày” chỉ cộng B và C, bỏ các hoạt động chung.

29. B CV = EV - AC = $200,000 - $250,000 = -$50,000. Kết quả -$50,000 cho thấy dự án vượt ngân sách. “$50,000” sai vì đảo công thức (AC - EV). “-$300,000” sai vì lấy EV trừ BAC. “$300,000” nhầm giá trị theo ngân sách của phần việc còn lại (BAC - EV) với chênh lệch chi phí. Giá trị âm đúng là dấu hiệu hiệu suất chi phí bất lợi.

30. C Scrum Master chịu trách nhiệm thiết lập Scrum và nâng hiệu quả của Scrum Team, gồm việc giúp gỡ các trở ngại. Cách phù hợp nhất là làm việc với thành viên bị chặn sau buổi standup để giải quyết. Kéo dài standup phá giới hạn thời gian (15 phút) và kéo cả nhóm vào việc không liên quan đến mọi người. Báo lên Product Owner không phù hợp vì trở ngại kỹ thuật không phải việc xếp ưu tiên backlog. Để sang sprint sau là bỏ mặc trở ngại và lãng phí sprint này.

31. D Scrum Guide nêu rõ chỉ Product Owner có quyền hủy Sprint, và chỉ khi Sprint Goal đã lỗi thời, ví dụ do thay đổi lớn về hướng kinh doanh, thị trường hoặc công nghệ. Scrum Master điều phối và huấn luyện nhưng không có quyền hủy. Nhóm phát triển có thể nêu lo ngại về tính khả thi nhưng không thể tự hủy. Ban chỉ đạo có thể tồn tại trong tổ chức nhưng không có vai trò hay quyền nào trong khung Scrum. Hủy Sprint rất hiếm gặp.

32. C Vận tốc (velocity) là trung bình số story point hoàn thành trong các sprint gần đây: (42 + 38 + 45) / 3 = 41.67, làm tròn 42. Trung bình cho dự báo thực tế, dựa trên dữ liệu và tính cả biến động. Dùng sprint cao nhất (45) lạc quan và dễ cam kết quá mức. Dùng sprint thấp nhất (38) quá thận trọng. Mục tiêu 50 bỏ qua dữ liệu lịch sử và gây áp lực, trái với nhịp độ bền vững. Vận tốc dùng để dự báo, không phải chỉ tiêu hiệu suất.

33. C Product Backlog Refinement (tinh chỉnh Product Backlog, trước gọi là grooming) là hoạt động liên tục, trong đó Scrum Team và Product Owner bổ sung chi tiết, ước tính và tiêu chí chấp nhận, đồng thời chia mục lớn (epic) thành các story nhỏ có thể làm. Thường làm giữa sprint để các mục “sẵn sàng” trước Sprint Planning kế tiếp. Sprint Planning ở đầu sprint để chọn mục và lập kế hoạch. Sprint Review là buổi demo cuối sprint. Sprint Retrospective là buổi cải tiến quy trình của nhóm.

34. D Dự báo theo vận tốc chia công việc còn lại cho vận tốc trung bình: 280 ÷ 35 = 8 sprint, mỗi sprint hai tuần, tổng 16 tuần. Đây là cách tính chính xác nhất từ dữ liệu thực tế. “7 sprint (14 tuần)” thiếu một sprint, lỗi thường gặp khi làm tròn xuống không có lý do. “9 sprint (18 tuần)” thêm dự phòng không cần thiết, vì vận tốc đã phản ánh năng lực nhóm. “10 sprint (20 tuần)” ứng với vận tốc chỉ 28, mâu thuẫn với dữ liệu.

35. C Story lớn (gọi là epic) nên được chia thành các story nhỏ hơn, mỗi story thêm một phần giá trị và làm xong được trong một sprint. Cắt dọc (vertical slice) (vertical slicing) bảo đảm mỗi story nhỏ có chức năng trọn vẹn từ đầu đến cuối (end-to-end) mà các bên liên quan có thể xem xét. Giao một story qua nhiều sprint trái nguyên tắc hoàn thành việc trong sprint và tạo rủi ro phụ thuộc. Ép story quá lớn vào một sprint khiến nhóm dễ thất bại. Hoãn story không giải quyết vấn đề kích thước.

36. D Sprint Backlog có ba thành phần: Sprint Goal (vì sao), các mục Product Backlog được chọn (cái gì) và kế hoạch hành động của Developer cho Sprint (như thế nào). Product Backlog là danh sách có thứ tự mọi công việc của sản phẩm, không giới hạn trong một Sprint. Increment là bước cụ thể, dùng được, hướng tới Product Goal. Definition of Done là chuẩn chất lượng cho “xong”, không theo dõi các mục đã chọn.

37. D Lập trình cặp cải thiện chất lượng code vì một người (driver) viết code còn người kia (navigator) xem xét ngay, bắt lỗi kịp thời và gợi ý cải tiến. Nó cũng giúp truyền kiến thức và giảm kiến thức bị giữ riêng. Lập trình cặp không nhân đôi năng suất: thường viết chậm hơn làm một mình nhưng ít lỗi hơn nhiều. Sao lưu code không phải lợi ích, vì hệ thống quản lý phiên bản đã lo việc đó. Giảm họp xem xét chỉ là phụ, giá trị chính là chất lượng và chia sẻ kiến thức.

38. C Thực hành cốt lõi của Kanban là giới hạn công việc đang làm (WIP) để lộ nút thắt và cải thiện luồng. Khi mục dồn ở một khâu, đặt hoặc giảm giới hạn WIP buộc nhóm hoàn thành việc đang làm trước khi nhận việc mới, xử lý ngay tại gốc thay vì che giấu. Thêm người bỏ qua vấn đề luồng và thường chỉ tăng công phối hợp. Thêm cột chỉ chia lại việc trên bảng, nút thắt vẫn còn. Chuyển sang Done khi chưa xong làm sai trạng thái và gây nợ kỹ thuật.

39. A Vận tốc là số story point hoàn thành trung bình mỗi sprint, tính trên một mẫu lịch sử. (20 + 16 + 24) ÷ 3 = 60 ÷ 3 = 20 story point. Giá trị này dùng để dự báo lượng việc nhóm có thể nhận trong các sprint tới. 16 là kết quả thấp nhất của một sprint, không phải trung bình. 24 là cao nhất. 60 là tổng cả ba sprint, lỗi hay gặp nhất vì quên chia cho số sprint.

Từ tiếng Anh cần biết

Stakeholder	Bên liên quan	Người hoặc tổ chức ảnh hưởng hay bị ảnh hưởng bởi dự án
Sponsor	Nhà tài trợ dự án	Người cấp nguồn lực và ủng hộ dự án
Program	Chương trình	Nhóm dự án liên quan được quản lý chung để có thêm lợi ích
Portfolio	Danh mục	Các dự án và chương trình gom theo mục tiêu chiến lược
Project Management Office (PMO)	Văn phòng quản lý dự án	Đơn vị chuẩn hóa quản trị dự án và chia sẻ nguồn lực
Performance domain	Lĩnh vực hiệu suất	Mảng hoạt động then chốt của dự án; PMBOK 7 có tám
Planned value (PV)	Giá trị theo kế hoạch	Giá trị theo ngân sách của phần việc phải xong
Constraint	Ràng buộc	Giới hạn mà dự án bắt buộc phải tuân theo
Assumption	Giả định	Điều được coi là đúng dù chưa có bằng chứng
Deliverable	Sản phẩm bàn giao	Kết quả hoặc sản phẩm mà dự án tạo ra
Rolling wave planning	Lập kế hoạch cuốn chiếu	Việc gần lập chi tiết, việc xa lập tổng quát
Scope creep	Phình phạm vi	Phạm vi mở rộng mà không được kiểm soát
Work breakdown structure (WBS)	Cấu trúc phân rã công việc	Chia sản phẩm bàn giao thành các gói công việc
Baseline	Đường cơ sở	Kế hoạch đã duyệt, dùng để so với kết quả thật
Integrated change control	Kiểm soát thay đổi tích hợp	Quy trình xem xét mọi yêu cầu thay đổi trước khi làm
Change Control Board (CCB)	Ban kiểm soát thay đổi	Nhóm duyệt hoặc từ chối yêu cầu thay đổi
Management reserve	Dự phòng quản lý	Phần ngân sách nằm ngoài cost baseline
Critical path	Đường găng	Đường dài nhất qua sơ đồ mạng của dự án
Float	Thời gian dự trữ	Khoảng thời gian có thể dời một việc mà không trễ dự án
Fast tracking	Làm song song	Làm cùng lúc các việc vốn phải nối tiếp nhau
Crashing	Rút ngắn tiến độ	Thêm nguồn lực để rút ngắn lịch, tốn thêm tiền
Resource leveling	Cân bằng nguồn lực	Sửa lịch để hết quá tải, có thể trễ ngày kết thúc
Resource smoothing	Làm mượt nguồn lực	Giảm quá tải trong float, giữ nguyên ngày kết thúc
Earned value (EV)	Giá trị thu được	Giá trị theo ngân sách của phần việc đã xong
Actual cost (AC)	Chi phí thực tế	Số tiền đã chi cho phần việc đã làm

Cost variance (CV)	Chênh lệch chi phí	EV trừ AC; số âm là vượt ngân sách
Cost performance index (CPI)	Chỉ số hiệu suất chi phí	EV chia AC; dưới 1.0 là vượt ngân sách
Expected monetary value (EMV)	Giá trị tiền tệ kỳ vọng	Xác suất rủi ro nhân với tác động bằng tiền
Mitigation	Giảm thiểu rủi ro	Làm giảm xác suất hoặc tác động của một mối đe dọa
Procurement	Mua sắm	Mua hàng hoặc dịch vụ từ bên ngoài cho dự án
Elicitation	Khơi gợi yêu cầu	Thu thập yêu cầu từ người dùng và các bên liên quan
Requirements traceability matrix	Ma trận truy vết yêu cầu	Bảng nối yêu cầu với sản phẩm bàn giao và kiểm thử
Acceptance criteria	Tiêu chí chấp nhận	Điều kiện để một user story được coi là xong
Definition of Done	Định nghĩa hoàn thành	Chuẩn chất lượng chung cho mọi story hoặc increment
Validation	Thẩm định	Kiểm tra sản phẩm có đáp ứng nhu cầu thật hay không
Verification	Kiểm chứng	Kiểm tra sản phẩm có đúng đặc tả hay không
Product backlog	Danh sách việc của sản phẩm	Danh sách có thứ tự mọi việc cần làm cho sản phẩm
Impediment	Trở ngại	Điều cản nhóm tiến lên
Velocity	Vận tốc của nhóm	Story point trung bình nhóm hoàn thành mỗi Sprint
Work in progress (WIP) limit	Giới hạn việc đang làm	Số việc tối đa được làm cùng lúc ở một cột

Examundo là trang độc lập, không liên kết với các đơn vị tổ chức những kỳ thi này và không được các đơn vị này phê duyệt. Câu hỏi được soạn riêng, không lấy từ đề thi thật. examundo.tech/vi/capm/